

Proceeding
International
Conference on Culture,
Communication
and Multimedia
Technology

Yogyakarta, 1 December 2012



Universitas
Ahmad Dahlan

in collaboration with



Proceeding

International Conference on Culture, Communication and Multimedia Technology

Yogyakarta, 1 December 2012

Proceeding

**International Conference on Culture,
Communication and Multimedia
Technology 2012**

Yogyakarta, 1 December 2012

International Conference on Culture, Communication and Multimedia Technology
ICON C-COMET 2012

© The copyrights to their respective authors

Hosted by:
Program Studi Ilmu Komunikasi, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika
Universitas Ahmad Dahlan
Jalan Kapas No. 9 Semaki
Yogyakarta, INDONESIA

ISBN 978-602-98919-1-1

PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Alhamdulillah kami ucapkan, bahwa prosiding ini dapat tercetak sesuai dengan jadwal yang direncanakan. *International Conference on Culture, Communication, and Multimedia Technology (ICON C-COMET) 2012* merupakan salah satu realisasi kerjasama internasional UAD dengan perguruan tinggi luar negeri, yaitu Universitas Utara Malaysia (UUM), khususnya dari Department of Multimedia Technology, School of Multimedia Technology and Communication College of Arts and Sciences.

Ada 3 sub tema ICON C-COMET 2012, yaitu *the development of multimedia technology; the impacts of multimedia technology on communication and culture*, dan *ethics and the use of multimedia technology in society*.

Di Universitas Ahmad Dahlan, penyelenggaraan ICON C-COMET 2012 dilakukan secara lintas prodi, yaitu Prodi Ilmu Komunikasi, Prodi Sastra Indonesia, Prodi Sastra Inggris, Prodi Teknik Informatika, dan Prodi Sistem Informasi. ICON C-COMET 2012 menghadirkan 3 *keynote speakers*, yaitu Prof. Norshuhada Bt Shiratuddin (Dean of SMMTC Universiti Utara, Malaysia), Associate Professor Lynne Walters, PhD (Departement of Teaching, Learning and Culture, Coledge of Education, Texas A&M University, College Station, Texas), dan Prof. Dr. Bustami Subhan, MS (UAD).

Kegiatan ini disiapkan secara singkat, kurang dari 1 bulan. Meskipun demikian, ICON C-COMET 2012 diikuti oleh 47 pemakalah dari 10 universitas baik dari dalam maupun luar negeri. Untuk para pemakalah, kami mengucapkan banyak terimakasih. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada para Pimpinan Universitas Ahmad Dahlan, para Dekan, Kaprodi, staf, dosen dan mahasiswa UAD, serta semua panitia yang disela kesibukannya, telah menyukseskan acara ini. Semoga Allah memberikan rahmat kepada kita semua. Amin...

Wasalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh

Rendra Widyatama, SIP., M.Si.

Ketua Panitia ICON C-COMET 2012

DAFTAR ISI

Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Digital media: Ethics, morality, and legality Lynne M. Walters, Ph.D.	1
Pembangunan dan Pengesahsahihan Model Pengukuran Kredibiliti Penyampai Maklumat Dari Perspekti Islam Mohd Sobhi Ishak, PhD (msobhi@uum.edu.my), Mohd Nizho Abdul Rahman (nizho@uum.edu.my), Mohamad Khadafi Hj. Rofie (khadafi@uum.edu.my) Muhammad Ahmad, PhD (a.muhammad@uum.edu.my), Universiti Utara Malaysia, 06010 Sintok, Kedah, Malaysia.....	8
The Rapid Development and Spread of Multimedia Technologies and their Impacts towards the Life of Many People in Indonesia Prof. Bustami Subhan	17
Analisis Kebahasaan SMS Mahasiswa Asing di Program Studi Sastra Indonesia Fakultas Sastra UAD Yogyakarta Ani Yuliati.....	24
Analysis of Gratification Sough and Gratification Obtained on Facebook Rini Indriani Gunawan1 dan Alila Pramiyanti	31
Aplikasi Wireless Sensor Network untuk Monitoring Trafo Distribusi Firdaus, Diki Amerti, dan Wahyudi Budi Pramono	49
Applied Technology in Language Teaching Bigar Rahasia Siswa.....	59
Applying Multimedia Technology in Language Teaching Rini Fitria	71
Creating Case Based Role Play Video as the Students' Final Semester Project in ESP Class Surip Haryani.....	79
Developing and Evaluating Interactive Multimedia Program for English Language Teaching A New Way of Incorporating Technology in Language Teaching Darmawan Budisatriya.....	92
Discussion Activity in Teaching and Learning English for Young Learner Muhammad Ilyas.....	99
E-Duka: Manajemen Kesan dalam Ungkapan Duka di Media Baru Rulli Nasrullah.....	107

Exercising of English Test through Java Mobile Application Muhammad Khanif	119
How fast and how far? Preserving Malaysian cultural heritage in a knowledge-age economy Romlah Ramli1 and Tim Walters2	123
Implikasi Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Coorporate Sosial Responsibility Choirul Fajri	129
Improving Students' Achievement through Interpersonal Intelligence Teaching Model of the Fifth Grade of SDN Barenglor II in the Academic Year 2009/2010 Lini Oktiasari	135
Improving the Use of Language Lab: The Need of Improving Teacher's Managerial Functions to Incorporate Technology in English Language Teaching Darmawan Budisatriya	143
Integrating Use of ICT, WWW, Multimedia, and Culture in ELT Noer Duddy Irmawati	150
Interactive Multimedia Technology In Communication Skill (Speaking And Writing Skill) on Teaching English Ari Satria	157
Kehidupan Keluarga Ludwig Seket dalam Lima Dimensi Komunikasi Peradaban Studi Kasus terhadap Ludwig Francois Seket, Warga Belanda Naturalisasi Pasca Kemerdekaan dan Keturunan Indo-Eropanya Ida Ri'aeni	166
Komodifikasi Siaran Piala Eropa 2012 oleh Media Penyiaran Indonesia Dani Fadillah	179
Komunikasi Kepemimpinan Perempuan Pengusaha Studi Analisis Wacana Kritis tentang Makna Interpersonal dalam Interaksi Pemimpin dan Karyawan Chairiawaty dan Annisa Rachmani Tyaningsih	186
Komunikasi Verbal Metaforis dalam Dunia Sepakbola Umarino	199
Membangun Representasi Knowledge Berbasis Jaringan Semantik Pada Kasus Diagnosa Penyakit Pada Anak Sri Winiarti	207
Model Pembelajaran Online Berbasis Teknologi Multimedia untuk Praktek Teknik Digital Muchlas	219
Optimalisasi Penggunaan Teknologi Web3D yang Diintegrasikan dengan Web Konvensional Mursid W. Hananto1	232
Pembuatan Model Manajemen Perubahan pada Pengembangan E-Government Menggunakan Theory of Reasoned Action Studi Kasus: Dinas Pertanian Provinsi DIY Sri Handayaningsih dan Riskawati Marlina	242

Peran Komunikasi Korporat dalam Penyusunan Kebijakan Perusahaan Studi Terhadap Peran Komunikasi Korporat PT PLN Persero dalam Penyusunan Panduan Penggunaan Media Sosial di Kalangan Pegawai <i>Narayana Mahendra Prastya</i>	253
Perancangan Multimedia Interaktif Game Edukasi Evakuasi Gunung Berapi pada Perangkat Android <i>T. Arie Setiawan P, MichaelBezaleel, Vidi Setyanto R1</i>	265
Positive Impact of Multimedia Communication Technology Devices on Teaching and Learning Activity <i>Asyih Friadiyani</i>	275
Studi dan Implementasi Klasifikasi Data Citra Satelit Menggunakan Model <i>Markov</i> <i>Random Field</i> <i>Murinto</i>	284
Teaching English using Blogs <i>Much Deiniatur</i>	295
The Development of Educational Multimedia and The Impacts on Education <i>Sugianto dan Suci Muliana</i>	300
The Development of Multimedia Technology: English Teachers' Barriers to the Use of Computer-Assisted Language Learning <i>Edy Kurniawan</i>	308
The Development of Using Multimedia Technology in Education <i>Fauzul Muna</i>	315
The Effectiveness of Using Multimedia Technology in English Language Teaching and Learning Process at the First Semester of Akademi Keperawatan STIKES Aisyiyah Yogyakarta in the Academic year 2012/ 2013 <i>Fatma Yuniarti</i>	318
The Impacts of Media Technology on Communication and Culture <i>Tusno Slamet</i>	325
The Impact of Multimedia Technology in Society <i>Bayu G Sigarete</i>	331
The Impacts of Multimedia Technology on Communication and Culture <i>Lasmini</i>	337
The Impact of Multimedia Technology on Communication and Culture <i>Jusmin H.J Wahid</i>	348
The Influence of Using Facebook on Language Style of Teenagers Case Study at SMK Institut Indonesia Kutoarjo, Purworejo <i>Fidi Finandar</i>	354
The Influences of Corporate Culture, ICT Diffusion Innovation and Corporate Leadership on the Corporate Communication Management (CCM): A Managerial Perspective <i>Bahtiar Mohamad, Hassan Abu Bakar and Haslina Halim</i>	363
The Role of Teaching Culture to Achieve International Communication of Young Learner <i>Meikora Prastanti</i>	375

Pembuatan Model Manajemen Perubahan pada Pengembangan E-Government Menggunakan Theory of Reasoned Action Studi Kasus: Dinas Pertanian Provinsi DIY

Sri Handyaningsih dan Riskawati Marlina

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan
Jl. Prof. Dr. Soepomo, Janturan, Warungboto, Yogyakarta
Telp. (0274) 563515 ext. 3132, Faks. (0274) 564604
E-mail: nining@uad.ac.id

abstrak Pengembangan E-Government merupakan amanat Inpres No. 3 tahun 2003 dan sudah menjadi keharusan bagi pemerintah daerah (pemda). Namun dalam pelaksanaannya di Pemerintah Provinsi DIY muncul beberapa permasalahan diantaranya perubahan paradigma dan komitmen organisasi, pengembangan SDM dan teknologi, serta aspek pendanaan. Penguasaan TI oleh birokrasi lebih rendah dibandingkan penguasaan TI oleh masyarakat. Sementara itu, pengembangan e-Government yang terjadi di Dinas Pertanian Provinsi DIY belum optimal karena rendahnya kuantitas dan kualitas SDM dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, sistem informasi yang ada belum mampu mengoptimalkan pemberian pelayanan transaksi kepada masyarakat. Untuk menunjang keberhasilan dalam pengembangan e-Government maka diperlukan manajemen perubahan.

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Wawancara dilakukan kepada staf Dinas Pertanian Provinsi DIY. Observasi pada sistem informasi dan pengembangan e-Government. Penyebaran kuesioner terkait tentang budaya organisasi saat ini dan yang diharapkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dipetakan ke dalam setiap tahapan pengembangan e-Government berdasarkan pada teori tindakan beralasan (Theory of Reasoned Action atau TRA) guna pembuatan model manajemen perubahan. Model yang telah dibuat kemudian akan diujikan kepada staf dan pimpinan Dinas Pertanian Provinsi DIY. Jika hasil pengujian layak, maka model tersebut dapat dijadikan rekomendasi pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY.

Penelitian ini menghasilkan sebuah model manajemen perubahan pada pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY dengan menggunakan model TRA. Hasil pengujian model menunjukkan bahwa sebanyak 3.13% responden sangat tidak setuju, 4.81% tidak setuju, 54.81% setuju, dan 36.66% sangat setuju dengan model yang telah dibuat, sehingga model tersebut layak digunakan sebagai acuan dalam melakukan perubahan pengembangan e-Government di Dinas Pertanian Provinsi DIY.

Kata Kunci : Model, Manajemen Perubahan, TRA, E-Government.

1 Pendahuluan

Pengembangan e-Government merupakan amanat Inpres No. 3/2003 tentang Kebijakan dan Strategi Pengembangan e-Government sebagai upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas

layanan publik secara efektif dan efisien. Pengembangan E-government sebuah pemerintah daerah (pemda) sudah menjadi keharusan, hal ini dikarenakan adanya tuntutan masyarakat dalam hal pelayanan publik di seluruh wilayah Indonesia, pelayanan yang dapat diandalkan dan dipercaya, serta mudah dijangkau secara interaktif. Selain itu masyarakat ingin aspirasinya didengar oleh pemerintah. Saat ini telah banyak instansi pemerintah pusat dan daerah yang berinisiatif mengembangkan pelayanan publik sebagai bagian dari implementasi e-Government melalui jaringan komunikasi dan informasi dalam bentuk situs web.

Dinas Pertanian Provinsi DIY belum mampu merealisasikan tingkat pematapan dari e-Government yaitu belum mampu memberikan sebuah pelayanan transaksi kepada masyarakat. Oleh karena itu banyak pelaksanaan e-Government belum optimal karena secara riil beberapa pelayanan yang dilakukan oleh pemerintah masih menggunakan cara-cara yang manual seperti proses jual-beli kebutuhan pertanian, meskipun dalam penerapan e-Government hal tersebut sudah mulai dijalankan dengan adanya wadah jual-beli (e-commerce) melalui salah satu situs di bawah binaan Dinas Pertanian Provinsi DIY yaitu <http://agricenter.jogjaprov.go.id/> namun kenyataannya proses jual-beli belum dapat dilakukan/belum dapat berjalan secara maksimal. Selain itu proses pengajuan dana bantuan pertanian masih dilakukan secara manual, padahal jika proses tersebut bisa dilakukan secara online melalui e-Government yang telah ada maka akan benar-benar membantu dan memudahkan bagi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka topik yang akan diambil dalam penelitian ini adalah "Pembuatan Model Manajemen Perubahan pada Pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY.

2 Landasan Teori

2.1 E-Government

Pengertian mengenai e-Government dalam penelitian ini mengacu pada Inpres no 3 Tahun 2003 yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas layanan publik. Terdapat dua hal yang dapat dirumuskan berdasarkan pengertian tersebut. Pertama, tujuan penerapan e-Government adalah peningkatan kualitas layanan publik. Kedua teknologi informasi merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan publik. [9]

2.2 Manajemen Perubahan Manajemen

Manajemen perubahan adalah proses perubahan yang dilakukan dengan perencanaan yang matang, terus menerus sehingga menghasilkan sesuai tujuan yang diinginkan.[10]

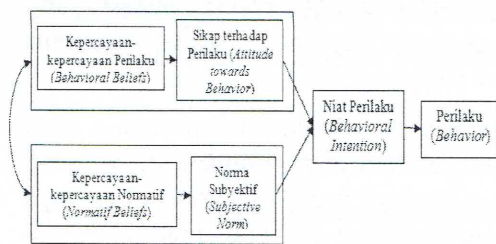
2.3 Model

Model adalah pola (contoh, acuan dan ragam) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan (Departemen P & K, 1984 : 75). Definisi lain, model adalah abstraksi dari sistem sebenarnya, dalam gambaran yang lebih sederhana serta mempunyai tingkat prosentase, yang sifatnya menyeluruh atau model adalah abstraksi dari realitas dengan hanya memusatkan perhatian pada beberapa bagian atau sifat kehidupan sebenarnya (Simarmata, 1983 : ix-xii).

2.4 Teori Tindakan Beralasan (Theory of Reasoned Action atau TRA)

Teori tindakan beralasan (Theory of Reasoned Action atau TRA) dikembangkan oleh Ajzen dan Martin Fishbein (1980). Teori ini diderivasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang dimulai dari teori sikap (theory of attitude) yang mempelajari tentang sikap (attitude) dan perilaku

(behavior), seperti gambar 1. TRA ini lahir karena kurang berhasilnya penelitian-penelitian yang menguji teori sikap, yaitu hubungan antara sikap dan perilaku.[6]



Gambar 1. Model TRA yang lengkap

3 Metode Penelitian

3.1 Metode Pengumpulan Data

- Wawancara Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada seluruh pihak yang terkait dengan perubahan pada pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY, dalam hal ini adalah staf/pegawai.
- Observasi Metode ini dilakukan dengan berkunjung ke Kantor Dinas Pertanian Provinsi DIY yang dijadikan sampel penelitian untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan tentang e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY. Dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan dokumen yang berkaitan dengan subyek penelitian secara cermat dan sistematis.
- Kuesioner Metode ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada pimpinan dan pegawai Dinas Pertanian Provinsi DIY untuk melihat budaya organisasi yang diharapkan atau diinginkan pada tahapan pengembangan e-Government dan digunakan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan oleh pegawai terkait dengan penggunaan teknologi informasi, sehingga tingkat perubahan pegawai dapat diketahui.

3.2 Analisis Data

- Analisis Pengembangan e- Government

Menganalisis sejauh mana pengembangan e-Government yang sedang berjalan saat ini, dilihat dari tahapan pengembangan e-Government, sistem informasi (SI) dan penggunaan/pemakaiar SI yang ada di Dinas Pertanian Provinsi DIY, sehingga nantinya dapat dijadikan dasar dalam rencana pengembangan e-Government menuju Good Governance.

- Analisis Theory of Reasoned Action (TRA)

Menganalisis model yang berbasis pada teori tindakan beralasan (theory of reasoned action atau TRA) berdasarkan konstruk-konstruknya, yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam pembuatan model manajemen perubahan dengan dasar kuesioner.

Sikap dan perilaku individu dalam melaksanakan kegiatan atau tindakan yang beralasan merupakan hal yang tidak boleh dilupakan dalam konteks penggunaan SI. Seseorang akan memanfaatkan SI dengan alasan bahwa teknologi tersebut akan menghasilkan manfaat bagi dirinya.

3.3 Kerangka Model

Menggambarkan model manajemen perubahan pada tahapan pengembangan e-Government dengan memasukkan sistem informasi dan ke dalam setiap tahapan pengembangan e-Government. Kemudian tahapan pengembangan e-Government tersebut dimasukkan ke dalam komponen budaya organisasi dan TRA.

3.4 Pembuatan Model

Setelah dilakukan pengolahan data dan analisis berdasarkan hasil kemudian dilakukan pembuatan model manajemen perubahan. Adapun tahapan dalam pembuatan model tersebut adalah sebagai berikut :

(a) Model Pengembangan Sistem Informasi

Merancang sistem informasi yang cocok digunakan pada setiap tahapan e-Government dimulai dari tahap pematangan sampai pada tahap pemanfaatan dengan merujuk pada hasil observasi.

(b) Model Budaya Organisasi

Mendefinisikan budaya organisasi yang sedang berjalan saat ini dan budaya organisasi yang diinginkan Dinas Pertanian Provinsi DIY di masa yang akan datang. Selanjutnya budaya organisasi yang ada di Dinas Pertanian Provinsi DIY disesuaikan dengan budaya organisasi pemerintah provinsi DIY dengan melihat indikator-indikator perilaku yang ada pada budaya organisasi tersebut. Kemudian budaya organisasi tersebut dipetakan sesuai dengan tahapan pengembangan e-Government.

Dengan adanya pemetaan budaya organisasi tersebut, diharapkan dapat meminimalisasi hambatan-hambatan yang muncul dalam pengembangan e-Government dan dapat membawa ke arah perubahan yang lebih baik.

(c) Model Theory of Reasoned Action (TRA)

Membuat model TRA Dinas Pertanian Provinsi DIY dalam setiap tahapan pengembangan e-Government dengan merujuk pada analisis TRA yang telah dilakukan.

3.5 Uji Kelayakan Model

Melakukan pengujian terhadap model manajemen perubahan yang telah dibuat, apakah model tersebut sudah sesuai dengan visi-misi dan peraturan-peraturan yang ada. Sehingga nantinya proses dan dampak dari perubahan tersebut dapat mengarah pada titik positif, khususnya dalam hal pengembangan e-Government.

3.6 Rekomendasi

Pembuatan rekomendasi model manajemen perubahan yang digunakan pada pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY yang bertujuan untuk keberhasilan pengembangan e-Government, sehingga model manajemen perubahan yang telah dibuat dapat diterapkan di lingkup Dinas Pertanian Provinsi DIY.

4 Hasil Dan Pembahasan

4.1 Analisis Pengembangan e-Government

Tahapan pengembangan e-Government di Dinas Pertanian Provinsi DIY saat ini berada pada tahap pematangan atau masih pada fase penyediaan ruang komunikasi interaktif. Adapun hal-

hal yang sudah dijalankan pada tahap pematangan ini adalah sebagai berikut :

- Terdapat fasilitas searching untuk mencari data atau informasi yang diinginkan secara spesifik.
- Penggunaan kanal untuk melakukan diskusi dengan unit-unit tertentu yang berkepentingan, baik secara langsung (seperti chatting, chat box, dan forum) maupun tidak langsung (melalui e-mail) sudah berjalan, namun belum maksimal.
- Pelayanan kerjasama dengan situs informasi dengan lembaga lainnya (hyperlink) belum ada.
- Situs web sudah ke arah dinamis, yaitu update secara rutin namun masih pengisian kontennya belum berdasarkan pada sistem.
- Jaringan LAN sudah berjalan.
- Ketersediaan infrastruktur berupa perangkat keras sudah berdasarkan pada kebutuhan untuk membantu pekerjaan.

4.2 Analisis TRA

Hasil pengukuran menggunakan TRA pada Dinas Pertanian Provinsi DIY seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Pengukuran TRA Dinas Pertanian Provinsi DIY

Model TRA	Pertanyaan	Hasil Pengukuran	
		Negatif	Positif
<div>Kepercayaan-kepercayaan Perilaku (KP)</div> <div>Sikap terhadap Perilaku (S)</div>	1. Jika anda mendapat tugas baru dari pimpinan, apakah yang anda lakukan ? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Berusaha menghindari dan melimpahkan ke orang lain (5%)	1. Menegerjakan karena sudah menjadi tanggungjawab (15%) 2. Berusaha mengerjakan (10%) 3. Dipelajari dan dicoba untuk dikerjakan, jika ada kesulitan ditanyakan pada pimpinan (5%) 4. Menegerjakan semua dengan ketegasan (5%) 5. Terima, kerjakan sembari belajar (5%) 6. Berusaha dikerjakan sambil bertanya pada orang lain (5%)
	2. Apakah yang anda lakukan jika anda mempunyai tugas baru dan anda tidak mempunyai keahlian ? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Menjelaskan pada pimpinan tidak mampu mengerjakan (5%) 2. Mengerjakan semampunya (20%)	1. Menerima dan berusaha mengerjakan semampunya (10%) 2. Belajar, bisa mengikuti pelatihan atau banyak bertanya pada teman yang lebih pintar (70%)
	3. Apakah anda bekerja menggunakan bantuan teknologi informasi ?	Tidak (5%)	Ya (90%) 5% Tidak menjawab
	4. Jika ya, apakah teknologi informasi membantu anda untuk mempercepat dalam melakukan pekerjaan ?	Tidak (5%)	Ya (90%) 5% Tidak menjawab
<div>Kepercayaan-kepercayaan Normatif (KN)</div> <div>Norma Subyektif (NS)</div>	5. Jika anda tidak menggunakan teknologi informasi dalam menyelesaikan pekerjaan, apakah anda memerlukan teknologi informasi untuk membantu menyelesaikan pekerjaan anda ?	Tidak (0%)	Ya (60%) 40% Tidak menjawab
	1. Apakah tempat anda bekerja saat ini nyaman ? (Jawaban boleh lebih dari 1)	Tidak (30%)	Ya (70%) 1. Suasana tempat kerja (65%) 2. Pekerjaan (40%) 3. Teman sekanter (65%) 4. Pimpinan (35%)
	3. Apakah yang membuat anda tidak nyaman ? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Suasana tempat kerja (30%) 2. Pekerjaan (20%) 3. Teman sekanter (15%) 4. Pimpinan (10%)	
	4. Jika suasana tempat kerja saat ini nyaman, apakah penyebabnya ? (Jawaban boleh lebih dari 1)		1. Beruh, rapi (30%) 2. Terang (10%) 3. Tidak ada tekanan (35%) 4. Teman sekanter saling mendukung (55%) 5. Fasilitas terpenuhi (20%) 6. Sesuai dengan bidang keahlian (5%)
	5. Jika suasana tempat kerja saat ini tidak nyaman, apakah penyebabnya ? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Membosankan (10%) 2. Membuat pegawai tertekan (10%) 3. Membuat pegawai tidak kreatif (20%) 4. Sempit (10%)	

5. Jika pekerjaan anda saat ini membuat nyaman, apakah penyebabnya? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Sudah pernah melakukan tugas yang sama (5%)	1. Sesuai keahlian (50%) 2. Sesuai hobi (10%) 3. Hubungan baik antar teman (5%)
7. Jika pekerjaan anda saat ini membuat tidak nyaman, apakah penyebabnya? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Tidak sesuai keahlian (25%) 2. Jenuh karena melakukan pekerjaan yang sama (5%) 3. Kurang komunikatif, sarana dan prasarana kurang memadai (5%) 4. Kesejahteraan kurang (5%)	1. Tidak sesuai hobi (0%)
8. Jika teman sekontor saat ini membuat anda nyaman, apakah penyebabnya? (Jawaban boleh lebih dari 1)		1. Saling member dukungan (20%) 2. Saling membantu pekerjaan (35%) 3. Mudah diajak berkomunikasi (15%) 4. Mudah diajak bekerjasama untuk menyelesaikan pekerjaan (40%)
9. Jika teman sekontor saat ini membuat anda tidak nyaman, apakah penyebabnya? (Jawaban boleh lebih dari 1)	1. Tidak mendukung (10%) 2. Tidak mau kerjasama (20%) 3. Mudah diajak berkomunikasi (0%) 4. Kurang komunikatif (5%)	
10. Bagaimana perasaan anda jika dipindahkan tempat kerja dengan pekerjaan yang baru? (Jawaban boleh lebih dari 1)	Sedih (30%)	Senang (65%)

<div>Sikap terhadap Perilaku (S)</div> <div>Norma Subyektif (NS)</div> <div>Niat Perilaku (MP)</div>		Tidak adanya niat untuk menggunakan teknologi (10,19%)	Adanya niat untuk menggunakan teknologi (34,03%)
<div>Niat Perilaku (MP)</div> <div>Perilaku</div>		Tidak menggunakan teknologi.	Menggunakan teknologi.

Pada tabel 2, hasilnya dijabarkan dalam komponen-komponen TRA dan digolongkan pada dua kriteria yaitu negative dan positif. Kondisi negatif adalah sebuah kondisi yang berjalan di Dinas Pertanian belum menunjukkan respon adanya TIK yang membantu proses bisnisnya, sedangkan kondisi positif adalah kondisi yang sudah menunjukkan respon yang baik dengan adanya TIK.

Tabel 2. TRA Dinas Pertanian Provinsi DIY Saat Ini

Komponen TRA	Kepercayaan-Kepercayaan Perilaku	Kepercayaan-Kepercayaan Normatif	Sikap terhadap Perilaku	Norma Subyektif	Niat	Perilaku
Negatif	1. Hasil dari penggunaan teknologi & tanpa teknologi dianggap sama. 2. Mesin ketik dianggap dapat menyelesaikan pekerjaan. 3. SDM takut untuk belajar. 4. Faktor usia mempengaruhi SDM dalam belajar.	1. Rekan kerja menimbulkan kepercayaan negatif SDM. 2. Diklat tidak dapat merubah pola pikir SDM. 3. Tempat kerja yang tidak nyaman tidak mendukung SDM.	1. SDM tidak percaya jika komputer dapat membantu pekerjaan. 2. Ketakutan untuk belajar teknologi melekat dalam diri SDM.	1. Lingkungan & rekan kerja menimbulkan persepsi negatif. 2. SDM tidak mempunyai motivasi dukungan.	SDM tidak mempunyai niat menggunakan teknologi.	SDM tidak mau menggunakan teknologi.

Positif	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDM percaya bahwa teknologi dapat mempercepat pekerjaan. 2. Adanya keinginan dari SDM untuk menggunakan teknologi informasi karena tuntutan dari pekerjaan. 3. SDM mempunyai semangat belajar yang tinggi. 4. Adanya perasaan tertantang untuk melakukan sesuatu yang baru. 5. SDM mempunyai pola pikir yang modern. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya kemauan untuk bertanya kepada teman. 2. Pimpinan, & hobi mempengaruhi perilaku positif SDM. 3. Memanfaatkan diklat untuk belajar. 4. Tidak mempermasalahkan tempat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. SDM percaya untuk menggunakan teknologi. 2. Teknologi informasi menjadi kebutuhan bagi SDM, karena tuntutan pekerjaan. 3. Anggapan SDM bahwa belajar adalah tantangan. 4. Adanya keinginan dari SDM untuk mengikuti perkembangan zaman yang ada. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teman kerja menimbulkan persepsi positif. 2. SDM merasa punya motivasi / dukungan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya niat dari SDM untuk mengikuti perkembangan zaman. 2. SDM mempunyai niat untuk menggunakan teknologi. 	SDM menggunakan teknologi.
---------	---	--	--	---	---	----------------------------

4.3 Kerangka Model

Secara umum kerangka model yang diusulkan pada tahapan pengembangan e-Government adalah terdiri dari 4 tingkat, Pada masing-masing tingkat ada pengembangan sistem informasi (SI) yang mengacu pada manajemen perubahan (MP) TRA. Tahapan pengembangan e-Government harus berdasarkan pada Budaya Organisasi yang berjalan di Dinas Pertanian Provinsi DIY. Kerangka model yang diusulkan seperti pada gambar 2.



Gambar2. Kerangka Model Manajemen Perubahan

4.4 Pembuatan Model

4.4.1 Model Pengembangan SI

Model pengembangan sistem informasi mengacu pada penelitian sebelumnya[1,4], kemudian pembangunannya dilakukan berdasarkan tahapan pengembangan e-Government, seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Rancangan SI pada Tahapan Pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY

Tahap 2-Pematangan			Tahap 3-Pemantapan			Tahap 4-Pemanfaatan		
Sistem Informasi (SI)	Deskripsi		Sistem Informasi (SI)	Deskripsi		Sistem Informasi (SI)	Deskripsi	
Sistem informasi pengelolaan dan pelayanan kepustakaan	Pengelolaan dan pelayanan	dan kepustakaan	Sistem informasi pengelolaan arsip	Pengelolaan arsip		Sistem informasi pengadaan bahan pustaka	Pengajuan dan pengadaan	dan bahan pustaka
Sistem informasi layanan	Pengelolaan promosi komoditas tanaman pertanian (pangan dan hortikultura)		Sistem informasi layanan	Website Dinas Pertanian Yogyakarta		Sistem informasi pengelolaan izin pemasaran hasil pertanian	Pembekalan pemasaran hasil pertanian	
Sistem informasi penawaran kerjasama	Penawaran kerjasama		Sistem informasi penawaran kerjasama	Pengelolaan kerjasama		Sistem informasi penyebaran informasi pasca diklat	Penyebaran informasi pasca diklat	
Sistem informasi pendataan usaha pertanian	Pengajuan dan penerimaan kerjasama		Sistem informasi pengelolaan izin pemasaran hasil pertanian	Pengelolaan izin hasil pemasaran pertanian				

	Pendataan jenis usaha pertanian	Sistem informasi pelaksanaan audit NKV	Pengelolaan audit NKV		
Sistem informasi pengelolaan izin pemasaran hasil pertanian	Pendataan lokasi usaha pertanian	Sistem informasi diklat pertanian	Pengelolaan pelaksanaan diklat		
	Pendaftaran izin pemasaran hasil pertanian	Sistem informasi pelatihan keterampilan	Pengelolaan pelaksanaan pelatihan		
Sistem informasi pelaksanaan audit NKV	Pendaftaran pengajuan audit NKV				
Sistem informasi diklat pertanian	Pengelolaan pemateri diklat				
	Pengelolaan evaluasi diklat				
Sistem informasi pelatihan keterampilan	Pendaftaran pelatihan				

4.4.2 Model Budaya Dinas Pertanian Provinsi DIY

Budaya organisasi yang harus dijalankan pada tahap pengembangan e-Government adalah budaya clan[2], seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Budaya Clan pada Tahapan Pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY

Tahapan E-Gov	Tingkat 1-Persiapan	Tingkat 2-Pematangan	Tingkat 3-Pemantapan	Tingkat 4-Pemanfaatan		
				G2G	G2B	G2C
Membentuk Tim	Saling memotivasi antar pegawai dalam mempelajari teknologi informasi dan komunikasi.	Saling memberi informasi dan pengetahuan melalui kanal diskusi.	Memberikan pelayanan kepada masyarakat secara cepat dengan memahami visi misi yang ada.	1. Standarisasi kualitas dan kelayakan situs pemerintah 2. Mereformasi proses kerja internal menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.	Penggunaan <i>e-procurement</i> dan <i>e-commerce</i> .	Memahami aturan tentang penyebaran informasi, penerbitan perizinan, dan sertifikasi melalui media elektronik.
	Memberikan setiap informasi kepada pegawai di dalam <i>web site</i> Dinas Pertanian.	Melakukan pendekatan secara intensif kepada pegawai yakni dengan berkomunikasi dan menggunakan kanal diskusi yang tersedia sehingga pemimpin dapat mengetahui apa yang diinginkan oleh staf bawahan/ pegawai.	Memberikan prosedur transaksi <i>online</i> kepada pegawai supaya pegawai tidak bertindak ceroboh dalam melakukan transaksi.	Menyelesaikan setiap pekerjaan menggunakan media elektronik	Memberikan prosedur dalam pelaksanaan <i>e-procurement</i> dan <i>e-commerce</i> .	Memberi motivasi kepada pegawai untuk selalu siap memberikan pelayanan lebih dari yang diharapkan masyarakat.

				Pelaporan hasil kerja dilakukan secara <i>online</i> .	Transaksi dan pembayaran yang dilakukan antara pegawai dan pelaku bisnis secara <i>online</i> .	Melakukan pertukaran informasi pemerintah dengan aplikasi berbasis internet.
Hubungan Organisasi	Dengan diberikannya informasi melalui <i>web site</i> maka pegawai dapat membuka kapan pun dan dimanapun sehingga dapat lebih efisien.	Terciptanya hubungan yang harmonis antara pimpinan dengan pegawai dan antar pegawai karena selalu melakukan komunikasi melalui kanal diskusi yang tersedia, sehingga komunikasi dapat dilakukan kapan saja tanpa perlu bertatap muka secara langsung.	Adanya transaksi yang dilakukan secara <i>online</i> sehingga dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan cepat dan dapat menjadi bagian dari masyarakat.	Pengambilan keputusan terkolaborasi melalui konferensi video.	Membangun hubungan yang harmonis antara pemerintah dengan pelaku bisnis.	Partisipasi dalam administrasi pemerintahan melalui permintaan pendapat publik dan pemungutan suara elektronik.
				Pengaturan kelembagaan dan kewenangan yang berkaitan dengan pemanfaatan dan transaksi informasi yang dimiliki pemerintah.	Meningkatkan kepercayaan pelaku bisnis terhadap transaksi yang didukung TIK dan berbagai interaksi lainnya dalam lingkungan digital.	Meningkatkan pengembangan konten <i>mobile</i> dan <i>online</i> yang mudah digunakan, menarik, dan relevan.

4.4.3 Model TRA

Dari model budaya organisasi pada Dinas Pertanian Provinsi DIY, tahapan pengembangan e-government dan TRA maka model manajemen perubahannya.

Tabel 5. Model Manajemen Perubahan TRA pada Tahapan Pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY

Tahapan E-Gov Komponen TRA	Tingkat 1-Persiapan	Tingkat 2-Pematangan	Tingkat 3-Pemantapan	Tingkat 4-Pemanfaatan		
				G2G	G2B	G2C
Kepercayaan-Kepercayaan Perilaku	Memberikan sosialisasi kepada pegawai tentang teknologi informasi dan komunikasi.	Memberikan sosialisasi kepada pegawai tentang komunikasi <i>online</i> antara pemerintah dengan pihak yang berkepentingan.	Memberikan sosialisasi tentang transaksi <i>online</i> kepada pegawai.	Reformasi proses kerja internal pemerintah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.	Memberikan prosedur penggunaan <i>e-procurement</i> dan <i>e-commerce</i> .	Memberikan prosedur tentang penerbitan surat izin perizinan dan sertifikasi.
Kepercayaan-Kepercayaan Normatif	1. Memberikan sarana akses internet yang mudah di kantor Dinas Pertanian. 2. Menyelenggarakan pelatihan tentang pengoperasian komputer.	Memberikan pendidikan dan pelatihan tentang penggunaan kanal diskusi (<i>chatting</i> , <i>chat box</i> , forum, <i>mailing list</i> , dan <i>e-mail</i>).	1. Memberikan pendidikan dan pelatihan tentang penggunaan aplikasi transaksi <i>online</i> . 2. Memberikan wawasan tentang sistem keamanan komputer bagi pengelola sistem.	Memberikan pendidikan dan pelatihan kepada pegawai tentang <i>e-document</i> .	Memberikan pelatihan kepada pegawai tentang penggunaan <i>e-procurement</i> dan <i>e-commerce</i> .	Memberikan pendidikan kepada pegawai tentang penerbitan perizinan dan sertifikasi.
	3. Memberikan tempat belajar yang nyaman bagi pegawai yakni dengan memanfaatkan sumber daya pendidikan dan pelatihan termasuk perangkat teknologi informasi dan komunikasi baik yang berada di Dinas Pertanian maupun di non Dinas (lembaga-lembaga pendidikan). 4. Menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan tentang cara mengakses <i>web site</i> dan cara melakukan <i>browsing</i> terhadap data atau informasi yang dibutuhkan.		3. Meningkatkan kapasitas penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan jarak jauh (<i>distance learning</i>) bagi pegawai dengan memanfaatkan kanal diskusi yang tersedia.			

Sikap terhadap Perilaku	1. Munculnya kepercayaan dari pegawai akan mudahnya mengoperasikan komputer dan mencari informasi melalui web site.	Munculnya kepercayaan dari pegawai bahwa dengan penggunaan kanal diskusi maka pihak yang berkepentingan lebih cepat dan mudah dalam mendapatkan informasi yang diinginkan karena tidak perlu bertatap muka secara langsung.	Munculnya kepercayaan dari pegawai bahwa melakukan transaksi secara online lebih cepat dan mudah.	Munculnya kepercayaan dari pegawai akan keamanan dan kehandalan e-document.	Munculnya kepercayaan dari pegawai bahwa e-procurement dan e-commerce sangat diburuhkan karena dapat meningkatkan efektifitas kerja.	Munculnya kepercayaan dari pegawai bahwa menerbitkan perizinan dan sertifikasi secara online lebih mudah.
	2. Munculnya kepercayaan dari pegawai bahwa belajar komputer dan internet adalah suatu hal yang menyenangkan.					
Norma Subyektif	1. Memberikan segala macam informasi melalui web site supaya pegawai terbiasa untuk menggunakan internet.	1. Membiasakan pegawai untuk menggunakan kanal diskusi. 2. Munculnya dukungan dari rekan kerja untuk belajar melalui kanal-kanal diskusi.	Membiasakan pegawai untuk melakukan transaksi secara online, misalnya transaksi jual beli dan pengajuan bantuan yang ada pada http://www.agricenter.jogjaprov.go.id/	Adanya peraturan dimana pemrosesan dokumen harus dilakukan secara elektronik.	Munculnya dukungan dari pelaku bisnis berupa pengadaan transaksi secara online.	Munculnya dukungan dari masyarakat untuk melakukan pengajuan, pemberian, maupun

	2. Memberikan penghargaan/apresiasi kepada pegawai yang cepat menyelesaikan pekerjaan dengan komputer.	3. Memberikan penghargaan kepada pegawai yang sering melakukan diskusi melalui kanal diskusi yang telah disediakan.				penzinan dan sertifikasi secara online.
Niat	Pemberian semua informasi melalui web site dan adanya tuntutan kepada setiap pegawai untuk menyelesaikan pekerjaan dengan komputer sehingga muncullah niat dari setiap pegawai untuk belajar komputer dan cara mengakses web site.	Adanya tuntutan untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat sehingga muncullah niat untuk menggunakan kanal diskusi.	Adanya peraturan untuk melakukan transaksi secara online sehingga muncullah niat untuk menggunakan aplikasi transaksi online.	Adanya ketetapan yang diberikan kepada seluruh staf dimana proses-proses pekerjaan harus dikerjakan secara elektronik.	Ditetapkannya peraturan untuk memberikan pelayanan kepada pelaku bisnis menggunakan media elektronik.	Ditetapkannya peraturan kepada staf untuk memfasilitasi interaksi warga dengan pemerintah.
	Penggunaan komputer oleh pegawai dan terjadinya interaksi antara pegawai dengan menggunakan teknologi.	Penggunaan kanal diskusi oleh pegawai dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.	Peningkatan pelayanan kepada masyarakat dengan penggunaan aplikasi transaksi online.	Digitalisasi pemrosesan dokumen di lembaga pemerintahan.	Pelayanan kepada pelaku bisnis menggunakan media elektronik.	Peningkatan partisipasi publik, pada setiap waktu dan tanpa hambatan geografis.

4.5 Uji Kelayakan Model

Model yang sudah dibuat kemudian dilakukan pengujian kepada beberapa stakeholder yaitu kepala urusan program dan informasi dan staf.

Hasil pengujian model menunjukkan bahwa sebanyak 3.13% responden sangat tidak setuju dengan model yang telah dibuat, 4.81% responden tidak setuju, 54.81% responden setuju, dan 36.66% responden sangat setuju. Model yang tidak disetujui kemudian dilakukan perbaikan sehingga hasilnya 62,05% menyatakan setuju dan 36,66 menyatakan sangat setuju dengan model yang telah dibuat, sehingga model tersebut layak digunakan sebagai acuan dalam melakukan perubahan pengembangan e-Government di Dinas Pertanian Provinsi DIY.

4.6 Rekomendasi

Melakukan sosialisasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi kepada semua staf secara periodik.

Melakukan pendampingan, pendidikan, dan pelatihan yang berkaitan dengan penggunaan sistem informasi kepada staf yang terkait dengan sistem.

5 Kesimpulan

Model manajemen perubahan pada pengembangan e-Government Dinas Pertanian Provinsi DIY dibuat dengan menggunakan model yang berbasis pada teori tindakan beralasan (Theory of Reasoned Action atau TRA) dengan memasukkan sistem informasi dan budaya organisasi ke dalam setiap tahapan pengembangan e-Government.

Telah dihasilkan model manajemen perubahan yang layak untuk dijadikan acuan dalam melakukan perubahan pengembangan e-Government di Dinas Pertanian Provinsi DIY karena

dari hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar model berada pada bobot nilai 3 dan 4. Menghasilkan rekomendasi dalam penyusunan dan implementasi mekanisme kerja Dinas Pertanian Provinsi DIY dalam hal pengembangan e-Government.

Ucapan Terima Kasih

Penelitian ini didanai oleh Dikti melalui Hibah Program Penelitian pada Penelitian Antar Perguruan Tinggi (PEKERTI) pada tahun ke-2 tahun 2011 dengan Nomor : 913.16/K5/PL/2011. Kegiatan ini merupakan kerjasama antara Universitas Ahmad Dahlan (TPP), Laboratorium Sistem Informasi Institut Teknologi Bandung (TPM), dan Biro Administrasi Pembangunan bagian Penelitian dan Pengembangan (LITBANG) Provinsi DIY.

Daftar Pustaka

- Heni, Handayaningsih. 2012. Pembuatan Model Pengembangan E-Government Pada Dinas Pertanian Provinsi DIY Menggunakan EAP (Enterprise Architectur Planning) dan Mengacu pada SOA (Service Oreinted Architecture), Prosiding STI UAD.
- Handayaningsih, S., Surendro, K. 2009. Model Strategic Planning The Development of E-government Based on Organization Culture In Region Government : Prosiding IIS.
- _____. 2010. Manajemen Perubahan pada Pengembangan E-Government Berdasarkan Budaya Organisasi Pada Pemerintah Daerah (Studi Kasus : DIY) : Prosiding SNATI 2010.
- _____. 2010. Model Kesesuaian Sistem Informasi pada Pengembangan E-Government Berbasis Budaya Organisasi (Studi Kasus : DIY) : Prosiding SNATI 2010
- Indrajit, Richardus Eko. 2002. *Electronic Government Strategi Pembangunan dan Pengembangan Sistem Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital* : Yogyakarta : ANDI
- Jogiyanto. 2008. *Sistem Informasi Keperilakuan* : Yogyakarta : ANDI
- Prayitno, Edy. 2008. Manajemen Perubahan, Tantangan Implementasi E-Government : Prosiding semnasIF 2008.
- Wisnu Wijaya, Stevanus; Surendro, Kridanto. 2006. Kajian Teoritis: Model E-government Readiness Pemerintah Kabupaten/Kotamadya Dan Keberhasilan E-government : Prosiding SNATI.
- Inpres No. 3 Tahun 2003 tentang Pengembangan e-Government.

Universitas Ahmad Dahlan

Jln. Kapas, 9
Semaki, Yogyakarta
INDONESIA

T +62 274 563 515, 379 418
F +62 274 564 604
<http://www.uad.ac.id>



Certificate ID 101102954010.06
HNA2 010101666.06